



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

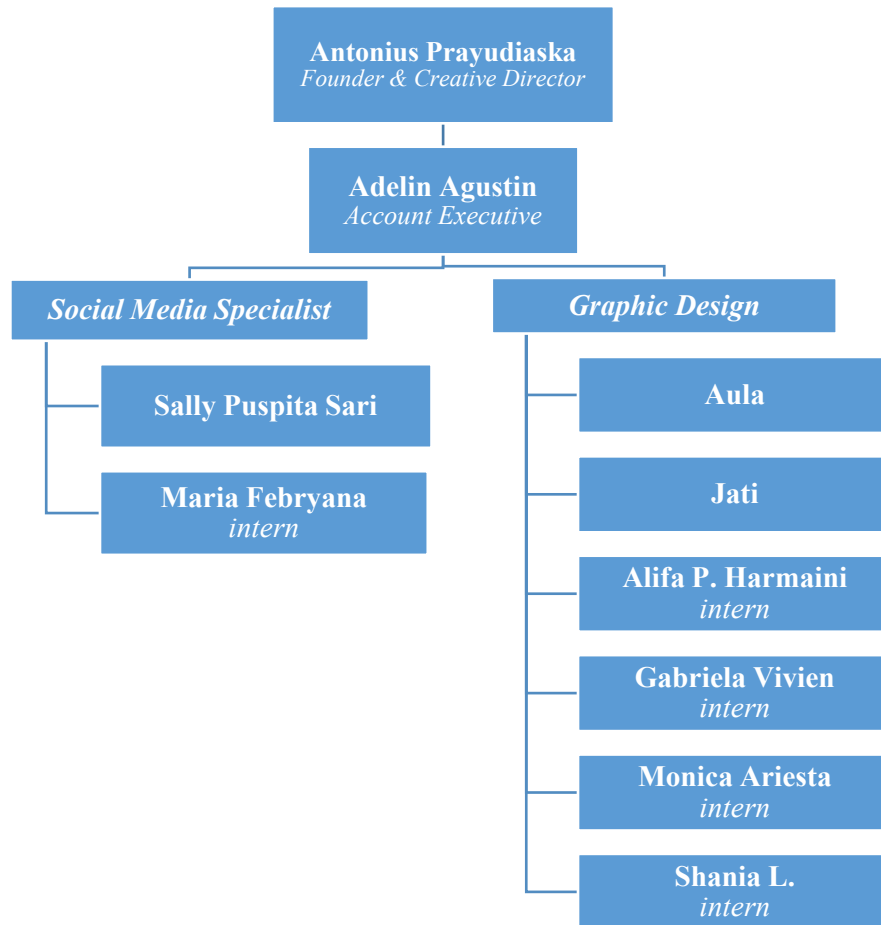
Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

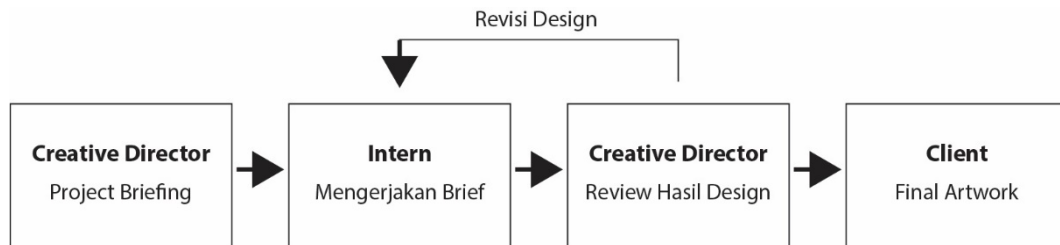
3.1. Kedudukan dan Koordinasi



Gambar 3.1 Kedudukan Penulis dalam Kanoo Studio

Kedudukan penulis di Kanoo Studio adalah sebagai *graphic design intern* bersama dengan dua *graphic designer* dan tiga *graphic design intern* lainnya. Sebagai *graphic design intern*, penulis berkoordinasi langsung dengan *creative director* yaitu Antonius Prayudiaska dimana beliau memberikan *brief* mingguan setiap hari

Senin untuk dikerjakan pada minggu itu berdasarkan klien yang telah dibagikan ke masing-masing *graphic designer/intern*.



Gambar 3.2 Bagan Koordinasi Kanoo Studio

Kemudian, masing-masing bekerja sesuai dengan *brief* dan dalam proses pengerjaan akan dibantu dengan *copywrite* (jika ada) yang telah dibuat oleh *social media specialist*. Selama mengerjakan desain, karya dipertanggungjawabkan kepada *creative director* untuk memperoleh *approval*. Setelah pengerjaan, hasil kerja akan dipresentasikan kepada klien.

Proses *review* dan presentasi kepada klien akan terjadi beberapa kali sampai akhirnya mencapai persetujuan dengan klien. Semua proses ini dilakukan menggunakan melalui Trello yang adalah *cloud-based board* dimana pihak Kanoo dapat berkomunikasi dengan klien secara langsung pada media tersebut. Kemudian proses produksi dan *finishing* dilakukan oleh *creative director* yang dibantu *graphic design intern* baik secara *digital artwork* maupun fisik sesuai dengan kebutuhan klien.

3.2. Tugas yang Dilakukan

Selama masa kerja di Kanoo, penulis mengerjakan *feed* media sosial Kurier.id, berbagai pemotretan produk beserta *digital imaging*, *shooting* dan *editing video*,

layouting untuk majalah Good News dan perancangan berbagai *marketing tools* dan *mascot* untuk Kredible.

Berikut adalah gambaran secara garis besar pekerjaan penulis selama melaksanakan kerja magang di Kanoo Studio.

Tabel 3.1 Tabel Praktik Magang

No.	Minggu ke-	Project	Keterangan
1	Minggu ke 1	Edenfarm	Photoshoot produk Edenfarm
		Kurier.id	Editing foto untuk feed Kurier.id
		Kredible	Layouting <i>company profile</i> Kredible
2	Minggu ke 2	Edenfarm	Photoshoot produk Edenfarm
		Lucky Juice	Mengedit label produk
			<i>Concepting photoshoot</i>
3	Minggu ke 3	Lucky Juice	<i>Concepting photoshoot</i>
			<i>Product photoshoot</i>
		Kredible	<i>Marketing tools and Mascot</i>
		Good News	Layouting Artikel
4	Minggu ke 4	Kredible	Compro bahasa Inggris
		Lucky Juice	Editing foto hasil Photoshoot
		Edenfarm	Photoshoot produk Edenfarm
5	Minggu ke 5	Kurier.id	Designing feed Instagram Kurier.id
		Edenfarm	Pacshot produk untuk website Edenfarm
6	Minggu ke 6	Kurier.id	Revisi feed Instagram
			Photoshoot Kurier.id
7	Minggu ke 7	Swan	Ad Proposal untuk pitching
		Kurier.id	Editing foto
		Good News	Layouting Artikel
8	Minggu ke 8	Good News	Layouting Artikel
		Wilmar	Photoshoot
		Kurier.id	Revisi feed Instagram
		Edenfarm	Pacshot produk untuk website Edenfarm
9	Minggu ke 9	Kredible	Design spanduk Kelas Kredible
		Wilmar	Digital Imaging hasil Photoshoot
10	Minggu ke 10	Kredible	Design backdrop untuk Kredible
		Wilmar	Revisi DI
11	Minggu ke 11	Kredible	Revisi backdrop
		Good News	Layouting Artikel
		Edenfarm	Pacshot produk untuk website Edenfarm
			Video Shoot
12	Minggu ke 12	Kredible	Lineart dan coloring mascot
			Video Shoot

		Edenfarm	Editing hasil pacshot
13	Minggu ke 13	Edenfarm	Editing hasil pacshot dan Upload ke Website

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Pekerjaan yang dilakukan oleh penulis selama proses kerja magang berupa perancangan media sosial untuk Kurier.id, mencari referensi dan melaksanakan *photoshoot* dan *videoshoot* untuk Lucky Juice, Edenfarm dan Kurier.id, *digital imaging* untuk Wilmar serta membuat *marketing tools* dan *mascot* untuk Kredible.

Oleh karena itu, dalam laporan ini penulis akan menjelaskan proyek-proyek yang banyak menambah ilmu penulis sebagai desainer seperti proyek Kurier.id, Wilmar, Lucky Juice, dan Kredible.

3.3.1. Kurier.id

Proyek dengan Kurier.id adalah *social media campaign and management* yang diselenggarakan oleh Kanoo berdasarkan diskusi antara *creative director* dan *account executive* dari Kanoo Studio dengan klien yang adalah Kurier.id. Proyek ini bertujuan untuk meningkatkan *traffic* pada media sosial Kurier.id sekaligus mempromosikan dan menginformasikan mengenai jasa yang diberikan oleh Kurier.id yang adalah *forwarding service and fulfillment* dalam bidang logistik.

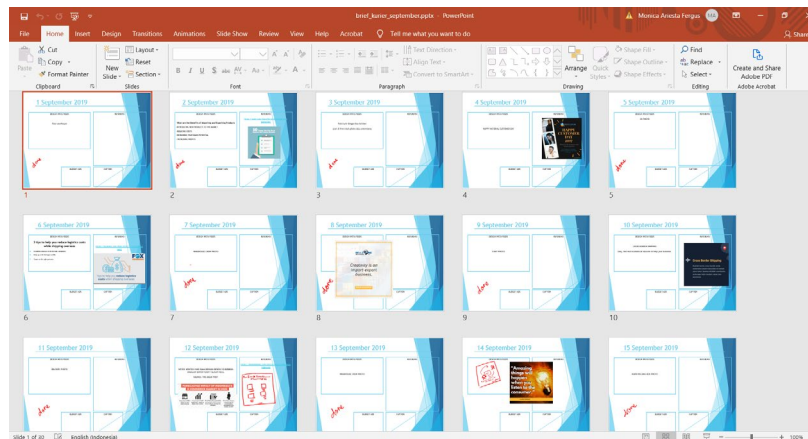


Gambar 3.2 Logo Kurier.id

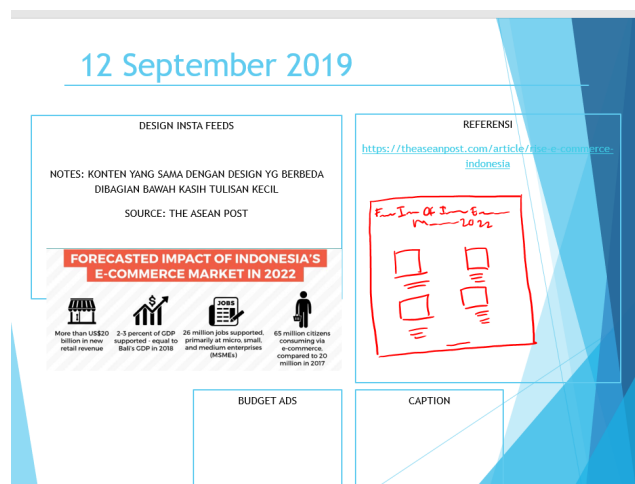
Penulis diberikan tanggungjawab untuk meneruskan perancangan media sosial Kurier.id untuk diunggah pada bulan September. Proyek media Kurier.id sebelumnya dipegang oleh *graphic designer*. Untuk itu penulis memulai pekerjaan

proyek ini dengan menyesuaikan style dan *layout* dengan apa yang sudah pernah dibuat sebelumnya.

Penulis menerima draft konten dari tim *social media specialist* yang isinya adalah detail konten grafis yang perlu dibuat oleh penulis. *Brief* tersebut diberikan dalam bentuk *power point*. Isi content yang diinginkan cukup singkat, padat, dan jelas. Untuk *feed* Instagramnya dibuat bergantian antara foto dan gambar/illustrasi. Ilustrasi referensi juga diberikan untuk mempermudah tim *graphic design* untuk membuat visualisasi dari konten tersebut.

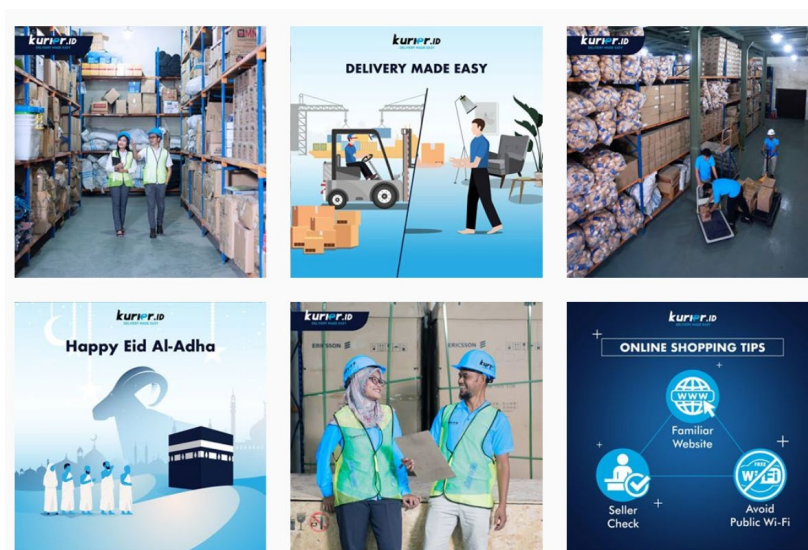


Gambar 3.3 Brief Instagram Feed Kurier.id September 2019



Gambar 3.4 Detail Brief Beserta Referensi

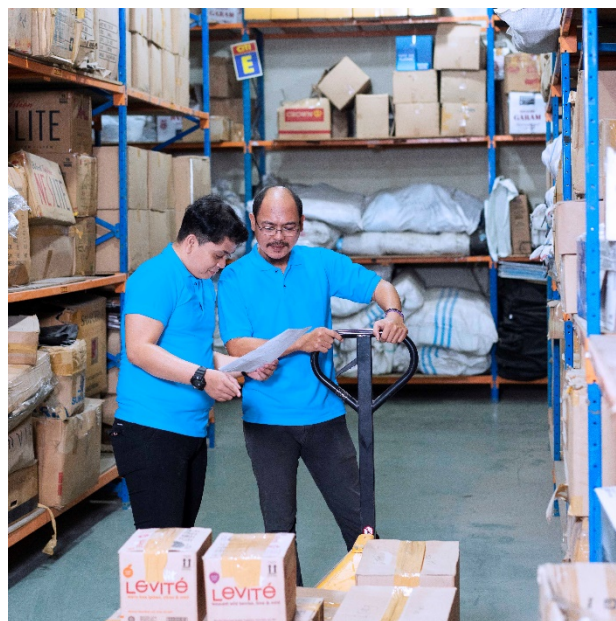
Dalam mengerjakan brief, penulis berkomunikasi langsung dengan *social media specialist* yang bertanggung jawab atas konten Kurier.id yakni Sally. Penulis memastikan bahwa konten visual yang dibuat oleh penulis sesuai dengan visi yang dimiliki oleh tim media sosial berhubung proyek ini penulis meneruskan dari yang sudah ada sehingga perlu menyamakan agar ketika diunggah ke Instagram terlihat konsisten.



Gambar 3.5 Feed Instagram Kurier.id Bulan Sebelumnya

Pada dasarnya, jenis konten yang ada pada Instagram Kurier.id dibagi menjadi dua yaitu foto dan ilustrasi *vector*. Foto yang digunakan adalah foto yang diambil oleh tim Kanoo Studio langsung di kantor atau di gudang Kurier.id dan dibeli filter menggunakan photoshop untuk memberi efek cool tone pada foto. Sedangkan untuk ilustrasi *vector*, penulis diminta untuk membuat visual dimana teks pada gambar tidak melebihi 20% dari total keseluruhan *image* dengan *ratio* 1:1 sehingga posting Instagram tersebut dapat juga digunakan untuk *sponsored post* di Instagram.

Dalam proses pengejaan konten untuk media sosial Kurier.id, penulis menggunakan Adobe Phtoshop dan Illustrator. Photoshop digunakan untuk mengatur *tone* foto dan juga masking pakaian model dalam foto agar menjadi berwarna biru yang adalah warna perusahaan Kurier.id. Proses ini cukup memakan waktu karena pertama, penulis harus memilih foto mengikuti apa yang diminta pada *brief*. Misalkan foto karyawan di gudang Kurier, maka penulis harus mengakses *stock* foto yang dimiliki oleh Kanoo, dan membandingkan dengan post yang sudah ada agar foto yang sudah pernah dipakai, tidak digunakan dua kali. Selanjutnya, penulis juga harus melakukan masking satu per satu pada setiap foto yang ada karyawannya karena model menggunakan baju berwarna putih, sedangkan yang diminta adalah berbaju biru. Hal ini cukup menghambat proses pengerjaan.



Gambar 3.6 Contoh Foto Kurier.id Setelah Edit

Ditengah pengerjaan edit foto, ternyata banyak foto yang terlihat terlalu mirip dengan apa yang sudah pernah *dipost*. Oleh karena itu Sally mengajukan

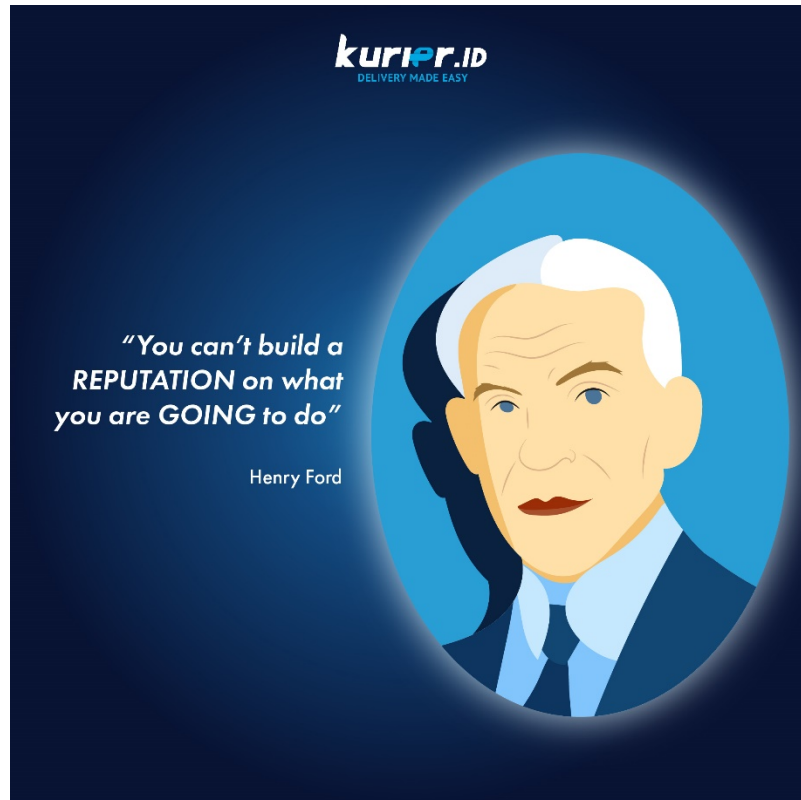
kepada *creative director* agar dapat melakukan *photoshoot* untuk menambahkan stok foto. Ini memakan waktu karena tim Kanoo juga harus menunggu *approval* klien dan membuat janji untuk melakukan pemotretan sehingga proses edit foto juga terhambat. Oleh karena itu, penulis berdiskusi dengan *social media specialist* dan memutuskan untuk menggeser beberapa post foto yang seharusnya diunggah akhir September menjadi awal September agar jadwal post tidak terganggu oleh hambatan ini.

Untuk *post* ilustrasi, penulis menggunakan Illustrator untuk mempermudah proses menggabungkan semua dalam *layout artboard* 3 baris seperti *feed* di Instagram. Karena Kurier adalah perusahaan yang melayani pengiriman internasional, konten yang dibuat menggunakan Bahasa Inggris dan juga banyak mengandung ilustrasi peta berbagai negara di beberapa post.



Gambar 3.7 Contoh Post Kurier.id Untuk September, Dengan Elemen Peta

Selain *post* yang menggunakan gambar peta, ada juga konten yang berisikan *quotes* sebagai selingan dari konten yang berisi informasi jasa yang ditawarkan. Untuk *post quotes* ini, penulis membuat *flat vector illustration* wajah orang yang dilansir kata-kata tersebut.



Gambar 3.8 Contoh Post Instagram Kurier.id Dengan *Vector Illustration*

Setelah menyelesaikan semua *post* termasuk foto yang sudah di *edit*, penulis menggabungkan semua postingan tersebut menggunakan *photoshop* untuk membuat *mockup* visualisasi feed Kurier.id jika sudah mengunggah ke 30 *post* tersebut di bulan September. Ini dibuat untuk memastikan semua konten visual terlihat rapi dan tidak janggal. Proses ini semua dilakukan pada bulan Agustus dengan target agar per 1 September bisa langsung diunggah kontennya.

3.3.2. Lucky Juice

Lucky Juice merupakan merk *fresh juice* yang berbasis online dan dijual di Jakarta dan Tangerang Selatan. Tugas penulis dalam proyek ini sebetulnya tidak banyak yaitu merevisi label produk Lucky Juice dan melakukan pemotretan untuk produk Lucky Juice. Meski demikian, pada proses ini penulis belajar untuk membuat *planning* untuk pemotretan dan juga mengatur pemotretan tersebut dengan *budget*.

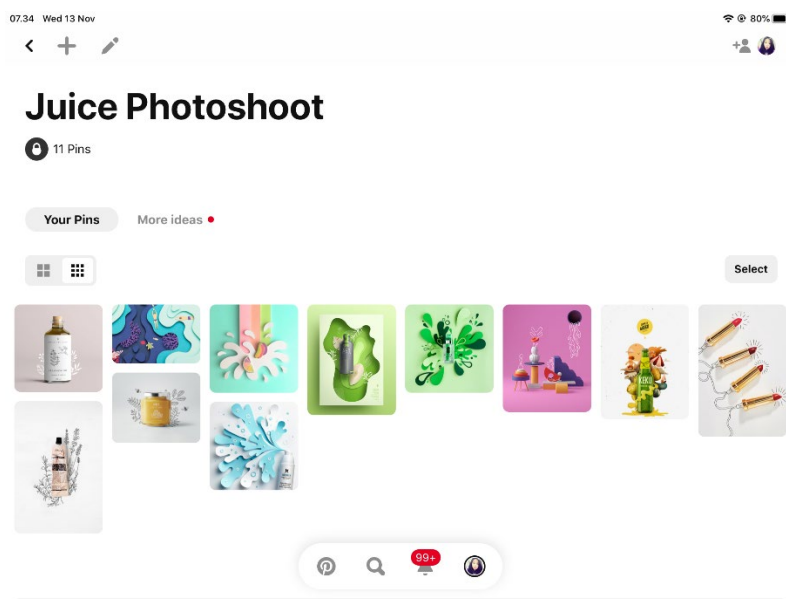


Gambar 3.10 Hasil Edit Label Lucky Juice

Awalnya penulis mengusulkan sebuah pemotretan yang sangat identik dengan produk jus buah yakni menampilkan bahan bahan dalam jus tersebut pada latar foto. Akan tetapi, hal itu selain sudah banyak dilakukan, tidak memungkinkan untuk dilakukan pada pemotretan ini. Berdasarkan diskusi yang dilakukan dengan *creative director*, pemotretan ini sebenarnya dilakukan diluar paket klien dengan

Kanoo Studio atau, sifatnya sebagai bonus. Untuk itu, penulis perlu membuat pemotretan ini *on a budget* agar tidak memberatkan biaya pemotretan.

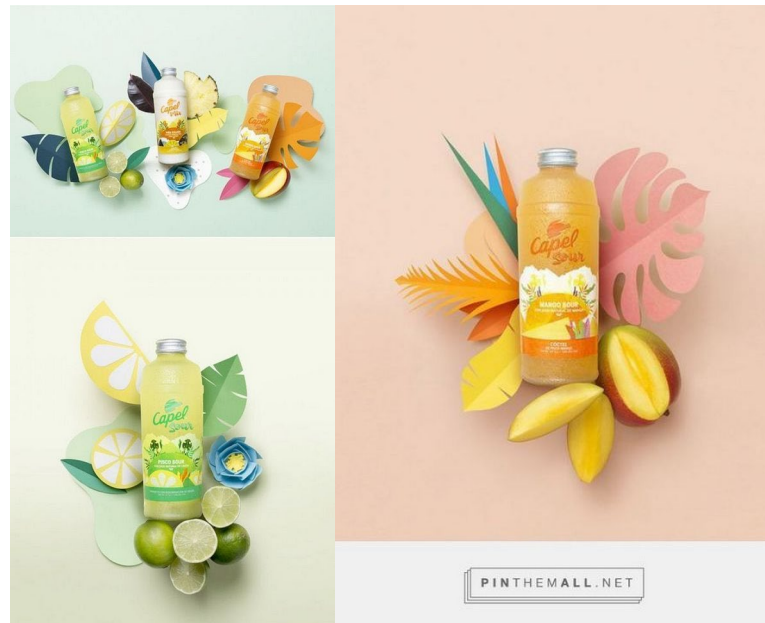
Dalam diskusi tersebut muncul ide untuk membuat asset pemotretan dengan kertas. Baik dengan menggunakan *papercut*, *origami* dan sejenisnya. Sebelum melakukan pemotretan, penulis diminta untuk mencari referensi *product pacshot* yang mengintegrasikan elemen visual baik dengan ilustrasi digital maupun dengan aksen *papercut* dan sejenisnya. Penulis membuat *board pinterest*, kemudian mengajukan beberapa ide referensi tersebut kepada *creative director*. Hasilnya, *creative director* menyarankan untuk membuat pemotretan yang lebih meng-*showcase* produk Lucky Juice dan terlihat *clean* dan tidak terlalu ramai.



Gambar 3.11 Board Referensi Untuk Photoshoot Lucky Juice

Kemudian penulis mengusulkan untuk kembali ke ide awal yang memasangkan produk Lucky Juice dengan bahan yang ada didalamnya. Hanya saja, bahan ini bisa dibuat dengan *3D papercraft*. Penulis kemudian diminta untuk

mencari referensi produk buah atau sayuran yang terbuat dari kertas tersebut. Setelah memberikan referensi dan diberi masukan, penulis melanjutkan dengan membuat props atau *asset papercraft* untuk pemotretan tersebut.



Gambar 3.12 Referensi Inspirasi Photoshoot



Gambar 3.13 Papercraft dan Test Shoot Lucky Juice

Setelah membuat asset tersebut, penulis mengajukan kepada *creative director* untuk *approval* dan menjadwalkan pemotretan. Saat pemotretan, penulis di brief oleh *creative director* dan diajarkan cara mengatur pencahayaan untuk pemotretan menggunakan 2 lampu dan beberapa foam atau kertas untuk memantulkan dan mengisi cahaya pada foto.



Gambar 3.14 Set Lampu dan Kamera Photoshoot

Dalam pemotretan ini, penulis diberi kebebasan menata produk yang ada dan perlu menghasilkan delapan foto yang terdiri dari 4 produk tunggal, 3 foto gabungan dan 1 layout dengan semua produk. Semua dengan rasio gambar 1:1 atau *square format*.

Penulis kemudian memilih empat produk yang memiliki warna paling unik dan melakukan pemotretan. Hasil pemotretan langsung diperiksa oleh *creative director* dan dipilih mana yang kemudian bisa dilanjutkan ke tahap *editing*.



Gambar 3.15 Foto Awal Produk Tunggal



Gambar 3.16 Foto Awal *Multiple* Produk

Pada tahap editing, penulis melakukan koreksi pada pencahayaan produk, dengan melakukan masking dan koreksi warna pada produk dan latar foto. Penulis juga perlu melakukan *healing* dan *stamp corrections* pada produk yang ada sidik jari atau debu pada botolnya. Selain itu, penulis juga perlu menghilangkan “kotoran” yang terdapat pada foto agar terlihat lebih bersih. Untuk itu, ada beberapa bagian pada botol jus yang kemudian penulis *brush* agar terlihat lebih rata.

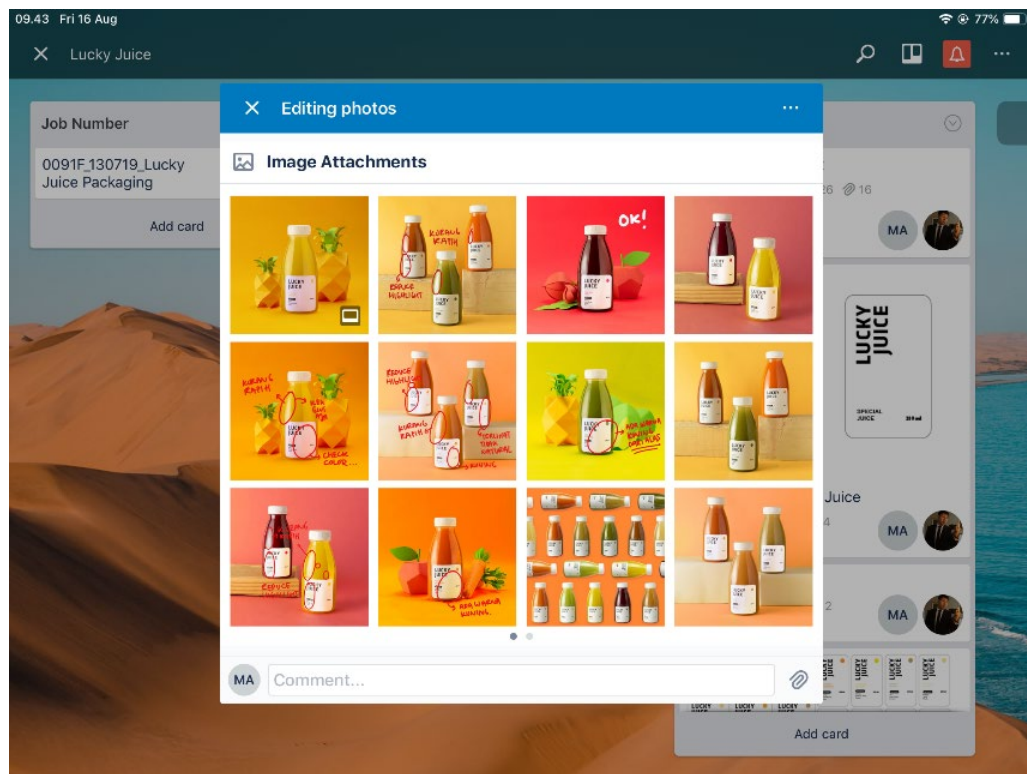


Gambar 3.17 Hasil Edit Awal Produk Tunggal



Gambar 3.18 Hasil Edit Awal *Multiple* Produk

Hasil edit kemudian penulis unggah mealui trello untuk mendapatkan *feedback* klien. Hal ini dilakukan kurang lebih tiga kali dengan catatan revisi untuk warna latar belakang foto dan memperhalus pencahayaan pada foto. Kemudian file *artwork* dikirimkan oleh *creative director* kepada klien.



Gambar 3.19 Board Trello Dengan Catatan Revisi



Gambar 3.20 Hasil Akhir Foto Tunggal



Gambar 3.21 Hasil Akhir *Multiple* Produk

Proses pengerjaan pemotretan ini sebetulnya tidak sulit. Akan tetapi, penulis belajar banyak dalam mengatur jadwal, mengatur pencahayaan pemotretan dan melakukan pemotretan ini dengan anggaran yang tidak besar. Untuk itu, penulis juga jadi belajar untuk lebih *out of the box* dan berkreasi yang tidak melulu mengikuti apa yang sudah ada di pasaran.

3.3.3. Wilmar



Gambar 3.22 Logo Wilmar Group

Wilmar Group adalah perusahaan yang bergerak dibidang perkebunan dan penyulingan minyak kelapa sawit. Dalam proyek ini, Kanoo mendapatkan *job* untuk *food photography* yang akan digunakan sebagai bagian dari *packaging* salah satu produk Wilmar yang akan datang.

Dalam proyek ini penulis tidak melakukan pemotretan melainkan diberikan kesempatan untuk belajar langsung *set up* untuk *food photography* dan cara *food styling* yang sebelumnya dalam diskusi bersama di kantor Kanoo penulis pernah membahas untuk ingin belajar kedua hal tersebut. Proyek ini dilakukan dalam dua sesi pemotretan dimana Kanoo menyewa studio Backlight yang terletak di Kelapa Dua, Tangerang beserta dengan food stylist untuk pemotretan makanan.



Gambar 3.23 Set Foto dan Food Stylist

Penulis ikut dalam pemotretan ini untuk *standby* untuk masking hasil foto menjadi *mockup* untuk diperlihatkan kepada klien yang juga hadir di hari

pemotretan. Hal ini dilakukan untuk membantu klien memilih *angle* foto yang mana yang mau digunakan untuk *packaging* nantinya.



Gambar 3.24 Hasil Mockup Cepat di Lokasi

Pemotretan ini menghasilkan total empat jenis makanan untuk dua varian produk dengan dua packaging yang berbeda. Tugas Kanoo pada saat penulis bekerja adalah untuk melakukan pemotretan dan *digital imaging* pada foto hasil pemotretan. Sedangkan berdasarkan pemahaman penulis, *product placement* pada *packaging* akan dilakukan oleh *inhouse graphic designer* Wilmar sendiri.



Gambar 3.25 Hasil Foto oleh Creative Director

Masing-masing produk makanan yang difoto sudah didiskusikan sebelumnya oleh *creative director*, *food stylist*, dan perwakilan pihak Wilmar sebelum tanggal pemotretan. Sehingga ketika pemotretan berlangsung, semua pihak sudah memiliki gambaran hasil yang diinginkan. Masing masing sesi menghasilkan dua produk makanan dan masing masing makanan dengan tiga *angle* yang berbeda.

Penulis tidak menyangka bahwa pemotretan makanan untuk *packaging*. yang menurut penulis, gambarnya juga sebenarnya cenderung kecil dan tidak begitu terlihat ini *takes so much time and effort* dalam prosesnya.

Hal-hal yang sebelumnya penulis anggap tidak relevan ternyata sangat diperhatikan dalam pemotretan seperti ini. Bahkan hal seperti berapa jumlah cabai yang terlihat di piring dapat mempengaruhi *balance* foto secara keseluruhan. Pemotretan ini menjadi sebuah ajaran yang tidak terduga bagi penulis. Baik secara *hard skill* mengenai fotografi dan penataan makanan, dan juga *softskill* mengenai *attention to details*.



Gambar 3.26 Contoh Edit Ikan Goreng (1)



Gambar 3.27 Contoh Edit Ikan Goreng (2)

Setelah pemotretan, penulis diberi tugas untuk editing hasil foto yang sudah di acc oleh klien. Proses ini memakan kurang lebih 7 hari kerja. *Editing* yang penulis anggap mudah ternyata sangat memakan waktu. Mulai dari healing pada foto gorengan, edit warna mangkuk dan sayuran yang ada pada makanan. Hingga *meretouch* foto ikan goreng yang memerlukan *digital imaging* agar terlihat termasak rata dan “indah”

Proses ini menjadi proses pembelajaran bagi penulis agar lebih teliti dan rapi dalam hal editing foto. Job ini kemudian di *take-over* oleh *creative director* karena sudah mendekati tengat waktu yang diberikan oleh klien karena penulis belum bisa menghasilkan *digital imaging* sesuai dengan ekspektasi klien. Meski demikian, penulis belajar banyak dari proyek ini.